

PENINGKATAN KERJASAMA DENGAN TEMAN MELALUI PERMAINAN PIPA BOCOR DI TK NEGERI 01 KETAPANG

Desi Bestiani, M. Thamrin, Desni Yuniarni,

Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN

Email : Desibos161@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya peningkatan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang. Perencanaan, pelaksanaan serta peningkatan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Subjek penelitian ini ada 15 anak. Hasil penelitian ini bahwa diperoleh perencanaan mengacu kepada Permendiknas Tahun 2009 dengan mempersiapkan rencana kegiatan harian (RKH). Pelaksanaan permainan pipa bocor sudah sangat meningkat dengan anak aktivitas anak mencapai 98,52%. Peningkatan kerjasama dengan permainan pipa bocor sangat signifikan dan seluruh anak berpartisipasi untuk berhasil memenangkan permainan sehingga kerjasama antar anak terbangun dengan baik.

Kata kunci: Kerjasama, Permainan Pipa Bocor.

Abstract: The aim of this study was to determine efforts to increase cooperation with friends through the game a leaky pipe in children aged 5-6 years in kindergarten Matan Hilir Negeri 01 North Ketapang. Planning, implementation and improvement of cooperation with friends through the game a leaky pipe in children aged 5-6 years in kindergarten Matan Hilir Negeri 01 North Ketapang. Forms of research is a classroom action research method used is descriptive method. Subjects of this study there were 15 children. Results of this study that obtained planning refers to the Decree of the Year 2009 to prepare a plan for daily activities (RKH). Implementation of the leaky pipeline game has been greatly improved with the child the child's activity reached 98.52%. Increased co-operation with a very significant game leaky pipes and all the children participating to successfully win the game so that cooperation among the children woke up well.

Keywords:: Cooperation, Leaky Pipes game.

Setiap orang berhak untuk memperoleh pendidikan. Hal ini jelas tertera pada pasal 31 ayat 1 UUD Tahun 1945 tentang Pendidikan yang menyebutkan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Begitu pula dengan anak usia dini, yang juga memiliki hak untuk menjalani proses pendidikan baik secara formal, nonformal maupun informal.

Pemerintah secara khusus merumuskan jalur pendidikan melalui pasal 13 ayat 1 UU No 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling memperkaya”. Pendidikan adalah proses untuk memperoleh pengetahuan atau informasi mengenai dunia dan hal lainnya. Pendidikan dapat dimulai sejak anak berusia dini hal ini dikarenakan pendidikan tidak dibatasi oleh usia

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 berbunyi, dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Setiap anak diharapkan mampu untuk menguasai beberapa kompetensi yang telah disusun secara sistematis oleh Pemerintah terutama di bidang pendidikan dalam bentuk kurikulum yang dipegang oleh para guru. Kompetensi yang dimaksud telah disebutkan di atas adalah moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif dan fisik motorik baik motorik kasar maupun motorik halus. Peningkatan kompetensi atau kemampuan tersebut dapat dilakukan dengan pemberian rangsangan atau stimulus berupa permainan yang menyenangkan. Parten dalam Yuliani Nurani Sujiono (2012:134) mengemukakan “Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Sifat khusus dan kebutuhan seorang anak diantaranya adalah gemar bermain dan bersuka ria. Mursi (2003:10) mengemukakan “Bermain adalah kebiasaan lahiriyah dari insting bagi anak kecil hal ini merupakan anugerah yang telah diberikan Allah untuk membantu pertumbuhan dan pembentukan jiwa dan raganya secara natural”. Dengan demikian, Bermain merupakan suatu bentuk kesenangan dan sumber kesenangan bagi pesertanya. Mursi (2003:5) mengemukakan “Bermain bukanlah kekurangan, bahkan lewat permainan seorang anak dapat mengembangkan kepandaian, pengalaman dan kecerdasan”. Permainan menuntut perilaku yang lebih terarah pada tujuan dan membawa suatu rasa keseriusan yang lebih besar dibandingkan dengan bermain.

Seperti yang telah disebutkan satu diantara cara yang efektif adalah mendidik anak lewat cara bermain. Bermain yang dilakukan bukan merupakan sekedar permainan tetapi bermain yang diarahkan. Risang Melati (2012:17) menambahkan bahwa “Lewat bermain yang diarahkan, mereka bisa belajar banyak yaitu, 1. Cara bersosialisasi. 2. Problem *solving*. 3. Negosiasi manajemen waktu. 4. Resolusi konflik. 5. Berada dalam grup besar/kecil. 6. Kewajiban sosial. 7. Menguasai 1-3 bahasa.

Lewat bermain, anak tidak merasa dipaksa untuk belajar. Bermain merupakan aktivitas yang mendominasi pada saat anak menjalani usia dini. Artinya hampir sebagian waktunya digunakan untuk bermain, karena dengan bermain itulah anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya. Dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki lima pengertian sebagai berikut. 1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. 2. Memiliki tujuan ekstrinsik tetapi motivasinya lebih bersifat intrinsik. 3. Bersifat spontan dan sukarela. 4. Melibatkan peran serta aktif anak. 5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin dan mengendalikan emosi dan sebagainya. (Zainal Aqib, 2011:66)

Permainan pipa bocor merupakan suatu bentuk permainan yang menggunakan media pipa yang sudah diberi lubang di sisi-sisinya. Sehingga untuk memenangkan permainan, setiap kelompok harus dapat menutup lubang-lubang pipa agar pipa dapat terisi air dengan penuh. Dengan demikian, permainan pipa bocor adalah permainan yang melatih kekompakan, kerjasama dalam kelompok. Selain itu *management* yang baik sangat diperlukan untuk keberhasilan dalam *game* ini, sikap toleransi antar kelompok sangat penting, mengingat sikap individualisme yang sering muncul dalam suatu kelompok dapat memberikan efek negatif bagi tujuan bersama. Sikap kompetitif dan *fighting* juga sangat diperlukan, karena dengan adanya persaingan (*sparring partner*) akan lebih baik membangkitkan semangat dari daya juang kelompok. Alat permainan yang akan digunakan harus memenuhi syarat Alat Permainan Edukatif (APE) yang terdiri dari. 1. Mengandung nilai pendidikan. 2. Aman atau tidak berbahaya bagi anak. 3. Menarik dilihat dari warna dan bentuknya. 4. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak. 5. Sederhana, murah dan mudah diperoleh. 6. Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya. 7. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. 8. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak (Zainal Aqib, 2011:66).

Pada permainan pipa bocor, alat yang digunakan telah dibuat sendiri oleh guru dengan mempertimbangkan syarat Alat Permainan Edukatif. Selain itu dengan membuat sendiri dapat menghemat biaya dan dapat ditentukan bentuk dan warna yang diinginkan sehingga kelihatan lebih menarik. Kondisi yang terjadi di lapangan adalah banyak anak yang memiliki kemampuan kerjasama yang rendah. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik, namun metode yang digunakan sepertinya kurang bervariasi. Sehingga, kerjasama di antara anak masih tergolong rendah. Sementara belajar untuk dapat bekerjasama dengan teman baik dalam belajar maupun bermain merupakan perkembangan dasar yang harus dicapai oleh anak.

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, yang artinya manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, oleh karena itu dibutuhkan kerjasama dalam menjalankan hidup. Kerja tim (kerjasama) adalah kemampuan untuk bekerjasama menuju suatu misi dan visi yang sama, kemampuan mengarahkan pencapaian individu ke arah sasaran organisasi.

Kamanto Sunarto (2000) menambahkan “Kerjasama adalah adanya keterlibatan secara pribadi diantara kedua belah pihak demi tercapainya penyelesaian masalah yang dihadapi secara optimal”. Menurut Partini (2010:42) “Kerjasama tim adalah latihan bagi anak untuk bekerjasama dengan teman-temannya untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan. Kegiatan ini dapat menjadi sarana pengenalan awal bahwa siapa pun tidak dapat hidup sendirian”. ”.

Dapat disimpulkan kerjasama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan bersama atau suatu hasil. Dapat disimpulkan bahwa, hal ini kemampuan yang dirumuskan pada Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 yaitu “Kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun adalah dapat melaksanakan tugas kelompok, dapat bekerjasama dengan teman, mau bermain dengan teman, saling membantu sesama teman, dan sabar menunggu giliran” belum berjalan dengan maksimal.

Oleh karena itu, peneliti akan mencoba kembali suatu permainan yang diharapkan mampu mendorong kerjasama anak baik belajar maupun bermain. Kerjasama anak dalam bermain dapat diwujudkan dengan menggunakan mainan secara bergantian, memahami aturan dan melaksanakan pembagian tugas. Permainan yang dipilih adalah permainan pipa bocor yang dibuat menjadi kelompok yang memiliki tujuan yang sama di antara kelompoknya. Hal ini sesuai dengan pengertian kelompok yang dikemukakan oleh David dan Frank Jhonson (2000:18) “*A group is a number of individuals who join together to achieve goal*”. Sehingga anak diharapkan mampu untuk membiasakan diri untuk bekerjasama, dapat saling kerjasama, mentaati peraturan main yang ada, dan bersikap sportif

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang khususnya usia 5-6 tahun yang merupakan tempat peneliti mengajar, anak masih bersifat individual. Anak belum dapat bermain bersama terlebih lagi bekerjasama dengan anak lainnya. Terlihat dari di antara 15 orang anak, hanya 5 orang saja yang tertarik untuk mengikuti permainan yang dilakukan secara bersama.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam tentang “peningkatan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor. Dengan tujuan lebih terfokus pada peningkatan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang.

METODE

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Moh. Nazir (2005:54) mengemukakan bahwa “Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok, manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang”. Dengan kata lain penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Tujuan dari pemilihan metode deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta,

sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki yaitu permainan pipa bocor sebagai upaya meningkatkan kemampuan bekerjasama pada anak usia 5-6 tahun TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berupaya untuk mengkaji, merefleksi secara kritis dan objektif suatu rencana pembelajaran terhadap kinerja guru, interaksi antara guru dengan anak, serta interaksi antar anak di dalam kelas.

Siklus penelitian merupakan sebuah rangkaian tahap penelitian dari awal sampai dengan akhir. Dimana setiap siklus tersebut terdiri penelitian berupa empat tahapan yaitu : a. Perencanaan tindakan (*Planning*), b. Pelaksanaan tindakan (*Action*), c. Observasi hasil tindakan (*Observation*) dan d. Refleksi (*Reflection*) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai sesuai dengan kriteria keberhasilan.

Dalam penelitian ini ada beberapa teknik yang digunakan yaitu, observasi dan dokumentasi. 1. Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara teliti dan sistematis (Suharsimi Arikunto, 2006:28). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti di bantu oleh kolaborasi yakni teman sejawat. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan pembelajaran anak. Observasi yang dilakukan meliputi proses belajar mengajar antara guru dan anak. Hal-hal yang di observasi antara lain adalah kemampuan anak dalam menggunakan alat main secara bergantian, memahami peraturan permainan dan anak mampu menerima pembagian tugas dalam kelompok. 2. Dokumentasi adalah *instrument* untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan (Mulyasa, 2009:69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip, gambar maupun elektronik yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data sekolah, nama anak umur 5-6 tahun di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang serta foto rekaman selama proses tindakan penelitian.

Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah: 1. Lembar Observasi merupakan edoman observasi atau panduan pengamatan merupakan alat pengumpul data dengan mengamati perkembangan sosial emosional anak. Pedoman observasi pada penelitian ini menggunakan sebuah daftar yang memuat nama observasi disertai aspek penilaian kemampuan untuk bekerjasama dengan teman. 2. Dokumentasi dalam melakukan penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil kamera digital yang berupa foto dari kegiatan pada saat anak melakukan permainan dan dari hasil catatan-catatan mengenai hasil kegiatan anak.

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010:246-253) “Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction, data display dan conclusion drawing/verification*”.

Reduksi Data

Dari lokasi penelitian, data lapangan dituangkan dalam uraian laporan yang lengkap dan terinci. Data dan laporan lapangan kemudian direduksi, dirangkum, dan kemudian dipilah-pilah hal yang pokok, difokuskan untuk di pilih yang terpenting kemudian dicari tema atau polanya (melalui proses penyuntingan, pemberian kode dan pentabelan). Reduksi data dilakukan terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Pada tahapan ini setelah data dipilah kemudian disederhanakan, data yang tidak diperlukan di sortir agar memberi kemudahan dalam penampilan, penyajian, serta untuk menarik kesimpulan sementara.

Display Data

Penyajian data dimaksudkan agar lebih mempermudah bagi peneliti untuk dapat melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data penelitian. Hal ini merupakan pengorganisasian data ke dalam suatu bentuk tertentu sehingga kelihatan jelas sosoknya lebih utuh. Data-data tersebut kemudian dipilah-pilah dan disisihkan untuk disortir menurut kelompoknya dan disusun sesuai dengan kategori yang sejenis untuk ditampilkan agar selaras dengan perumusan masalah, termasuk kesimpulan-kesimpulan sementara diperoleh pada waktu data direduksi.

Pengambilan Keputusan dan Verifikasi

Pada penelitian kualitatif, verifikasi data dilakukan secara terus menerus sepanjang proses penelitian dilakukan. Sejak pertama memasuki lapangan dan selama proses pengumpulan data, peneliti berusaha untuk menganalisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan. Peneliti mencoba mengambil kesimpulan dari data yang didapat. Awalnya kesimpulan itu kabur, tetapi lama kelamaan menjadi jelas karena data yang diperoleh semakin banyak dan mendukung.

Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Data-data yang telah diperoleh dari hasil penelitian kemudian diuji kebenarannya. Penarikan kesimpulan ini merupakan keutuhan dari penelitian, sehingga kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data merupakan pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil laporan penelitian. Sedangkan kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau kesimpulan diuji kebenarannya, kekokohannya merupakan validitasnya (Miles Huberman dalam Sugiyono, 2010:19.) Berdasarkan uraian di atas, maka proses verifikasi dan penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan setelah data temuan disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian ini dilakukan di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang. data dan hasil penelitian, upaya peningkatan kerjasama dengan teman melaui permainan pipa bocor pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus ke II.

Siklus 1

Perencanaan Siklus I

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan materi Air, Api dan Udara dengan menggunakan permainan pipa bocor, silabus dan lembar aktivitas anak. Setelah mengetahui tujuan yang harus dicapai maka peneliti membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Rencana Pembelajaran PTK Siklus I dirancang dan dilaksanakan peneliti dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut: 1. Anak mau berbagi alat bermain dengan temannya. 2. Anak mau mengikuti peraturan permainan. 3. Anak menyelesaikan tugas dengan kemauan sendiri tanpa paksaan.

Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan yaitu dilaksanakan pada Jum'at tanggal 15 Agustus 2014 pukul 07.00-09.00 WIB dan Sabtu tanggal 16 Agustus 2014 di kelas B TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang. Pada pertemuan pertama, ketika guru masuk kelas beberapa anak masih terlihat berbicara di bangku temannya hingga akhirnya guru menegur para anak untuk kembali duduk di kursi masing-masing. Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh para anak. Setelah itu guru dan anak bersama-sama berdoa. Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi bersama kemudian guru memeriksa anak dengan mengabsennya satu per satu.

Guru menulis di papan tulis mengenai tema pembelajaran pada hari ini beserta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum memberikan tema Air, Api dan Udara, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali tema yang telah diajarkan hari sebelumnya. Guru kemudian menghubungkannya dengan tema yang akan disampaikan.

Memasuki kegiatan inti, guru menginformasikan bahwa permainan yang akan dilakukan akan berbeda seperti biasanya. Guru membentuk kelompok menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Pembagian kelompok berdasarkan absensi anak. Guru memintakan anak untuk berkumpul di lapangan secara berkelompok. Disaat inilah suasana kelas mendadak ribut karena masing-masing anak bingung untuk mencari anggota kelompoknya.

Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan pipa yang sudah dilubangi dan meminta anak untuk berdiri di dekat wadah yang berisi air. Guru memberi pengarahan kepada anak mengenai aturan permainan. Aturan permainannya adalah anak harus dapat menutupi lubang pipa yang bocor agar air terisi penuh. Kelompok yang pipanya terisi penuh dengan air menjadi pemenang dalam permainan ini. Guru menyampaikan pula bahwa anak harus dapat membagi tugas diantara anggota kelompok dan kerjasama menjadi nilai penting yang mempengaruhi keberhasilan permainan.

Observasi Siklus I

Kegiatan pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Jum'at tanggal 15 Agustus 2014 dan hari Sabtu tanggal 16 Agustus 2014 pada pukul 07.00-09.00 WIB di kelas B TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dengan tema Air, Api dan Udara. Untuk kegiatan observasi, peneliti menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi keaktifan anak dan catatan lapangan.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan temuan saat proses pembelajaran pada siklus I, selanjutnya dirancang pembelajaran untuk tindakan siklus II, yakni dengan memperhatikan keunggulan serta kendala yang terjadi pada tindakan siklus I. Untuk keunggulan diterapkannya permainan pipa bocor antara lain: 1. Anak yang aktif dalam pembelajaran meningkat dari sebelum menggunakan permainan pipa bocor, hal ini dikarenakan perbedaan permainan jadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran. 2. Guru sudah mulai kreatif dalam menggunakan variasi permainan, diharapkan dengan diterapkannya permainan pipa bocor dapat menambah informasi variasi permainan.

Siklus II

Perencanaan Siklus II

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema Air, Api dan Udara dengan menggunakan permainan pipa bocor, silabus dan lembar aktivitas anak. Setelah mengetahui tujuan yang harus dicapai maka peneliti membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Rencana Pembelajaran PTK Siklus II dirancang dan dilaksanakan peneliti dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut. 1. Anak mau berbagi alat bermain dengan temannya. 2. Anak mau mengikuti peraturan permainan. 3. Anak menyelesaikan tugas dengan kemauan sendiri tanpa paksaan.

Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 22 Agustus 2014 dan Sabtu tanggal 23 Agustus pukul 07.00-09.00 WIB di kelas B TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang. Ketika guru masuk kelas beberapa anak berada di bangku masing-masing.

Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh para anak. Setelah itu guru dan anak bersama-sama berdoa. Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi bersama kemudian guru memeriksa kehadiran anak dengan mengabsennya satu per satu. Guru menulis di papan tulis mengenai tema pembelajaran pada hari ini beserta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum memberikan tema Air, Api dan Udara, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali tema yang telah diajarkan hari sebelumnya. Guru kemudian menghubungkannya dengan tema yang akan disampaikan.

Memasuki kegiatan inti, guru menginformasikan bahwa permainan yang akan dilakukan adalah permainan pipa bocor yang pernah dilakukan pada hari Jum'at tanggal 15 Agustus 2014. Guru membentuk kelompok menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Pembagian kelompok berdasarkan tempat duduk anak. Guru meminta anak untuk berkumpul di lapangan secara berkelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan pipa yang sudah dilubangi dan meminta anak untuk berdiri di dekat wadah yang berisi air. Guru memberi pengarahan kepada anak mengenai aturan permainan. Aturan permainannya adalah anak harus dapat menutupi lubang pipa yang bocor agar air terisi penuh. Kelompok yang pipanya terisi penuh dengan air menjadi pemenang dalam permainan ini. Guru menyampaikan pula bahwa anak harus dapat membagi tugas diantara anggota kelompok dan kerjasama menjadi nilai

penting yang mempengaruhi keberhasilan permainan. Saat permainan dilakukan keseluruhan anak sudah fokus pada permainan.

Anak juga sudah memahami aturan permainannya. Permainan lebih terkoordinasi dan lebih menyenangkan. Seluruh kelompok berhasil mengisi pipanya dengan penuh walaupun dengan waktu yang berbeda. Pada pertemuan II untuk meyakinkan bahwa anak paham atas permainan tersebut. Guru meminta anak untuk mengulangi permainan dan lebih fokus terhadap ketepatan dan kecepatan dalam mengisi air. Setelah itu guru meminta anak untuk berkumpul kembali di kelas dan duduk berdekatan dengan anggota kelompoknya. Guru menginformasikan seluruh kelompok berhasil mengisi pipa yang bocor dengan air. Guru memberikan kesempatan kepada anak yang kelompoknya berhasil untuk menyebutkan kegiatan yang telah dilakukan dan cara yang dilakukan agar berhasil.

Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat mengenai keberhasilan mereka dalam mengisi pipa. Guru memberi kesempatan kepada anak yang merasakan masih kesulitan untuk menyatakan kesulitan yang mereka alami dalam permainan. Guru memberikan penguatan atas kegiatan yang telah dilakukan dan guru mengingatkan anak untuk dapat berbagi tugas dan meningkatkan kerjasama diantara anak dalam hal yang baik atau positif. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Observasi Siklus II

Kegiatan pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari Jum'at tanggal 22 Agustus 2014 dan Sabtu tanggal 23 Agustus 2015 pada pukul 07.00-09.00 WIB di kelas B TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dengan tema Air, Api dan Udara. Untuk kegiatan observasi, peneliti menggunakan lembar observasi terhadap guru dan keaktifan anak serta catatan lapangan.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan pada siklus II telah terjadi perubahan ke arah baik yang sangat signifikan, yaitu : 1. Anak lebih memahami pentingnya kerjasama sehingga anak dapat melaksanakan permainan pipa bocor dengan efektif. 2. Guru mulai kreatif dalam menggunakan variasi strategi permainan, diharapkan guru dapat lebih mengeksplorasi strategi yang dapat meningkatkan kerjasama diantara anak. 3. Interaksi anak sudah terjalin dengan baik. 4. Suasana kelas lebih kondusif.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian, upaya peningkatan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus ke II.

Perencanaan pembelajaran mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan materi Air, Api dan Udara dengan menggunakan permainan pipa bocor, silabus dan lembar aktivitas anak.

Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dilakukan dengan mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian

(RKH) dengan tema Air, Api dan Udara dan lembar observasi anak serta lembar observasi guru.

Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dilakukan sebanyak 2 siklus di mana setiap 1 siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Siklus pertama pencapaian aktivitas kerjasama belum mencapai 70% (Syaiful Bahri Djamarah, 2010:107) maka dilakukan penelitian pada siklus ke II. Hal ini dikarenakan pada pembentukan kelompok suasana kelas terlihat tidak terkendali anak kurang mengerti cara membentuk kelompok. Untuk selanjutnya pembentukan kelompok akan dibentuk berdasarkan tempat duduk sehingga anak tidak bingung. Masih terdapat beberapa anak yang tidak fokus dengan cara permainan pipa bocor, anak lebih asik bermain air. Untuk selanjutnya guru akan lebih menegaskan kepada anak untuk memahami cara bermain pipa bocor.

Pada siklus Ke II perolehan aktivitas kerjasama mencapai skor 98,52% Anak lebih memahami pentingnya kerjasama sehingga anak dapat melaksanakan permainan pipa bocor dengan efektif. Peningkatan yang muncul pada siklus II diantaranya guru mulai kreatif dalam menggunakan variasi strategi permainan, diharapkan guru dapat lebih mengeksplorasi strategi yang dapat meningkatkan kerjasama di antara anak. Kemudian interaksi anak sudah terjalin dengan baik dan suasana kelas lebih kondusif.

Peningkatan kerjasama dengan permainan pipa bocor pada anak TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang sangat signifikan. Seluruh anak berpartisipasi untuk berhasil memenangkan permainan sehingga kerjasama di antara anak terbangun dengan baik. Siklus I hanya menghasilkan persentase 44,44 % hal ini disebabkan anak belum terbiasa untuk mandiri dan saling berkoordinasi melakukan permainan tanpa bantuan guru. Namun hal itu dapat segera diatasi guru sehingga anak dapat menunjukkan persentase keaktifan kerjasama anak yang meningkat hingga 89,62%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan permainan pipa bocor dapat meningkatkan kerjasama dengan teman pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang. Secara spesifik dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dilakukan dengan mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema Air, Api dan Udara dan lembar observasi anak serta lembar observasi guru. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama dengan teman melalui permainan pipa bocor pada anak TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang dilakukan sebanyak 2 siklus dimana setiap 1 siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Siklus pertama pencapaian aktivitas kerjasama belum mencapai 70% maka dilakukan penelitian pada siklus ke II. Pada siklus Ke II perolehan aktivitas kerjasama mencapai skor 98,52% sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus III. Peningkatan kerjasama dengan permainan pipa

bocor pada anak TK Negeri 01 Matan Hilir Utara Ketapang sangat signifikan. Seluruh anak berpartisipasi untuk berhasil memenangkan permainan sehingga kerjasama diantara anak terbangun dengan baik. Siklus I hanya menghasilkan persentase 44,44 % hal ini disebabkan anak belum terbiasa untuk mandiri dan saling berkoordinasi melakukan permainan tanpa bantuan guru. Namun hal itu dapat segera diatasi guru sehingga anak dapat menunjukkan persentase keaktifan kerjasama anak yang meningkat hingga 98,52%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, dalam perencanaan sebaiknya guru dapat mendemonstrasikan permainan dibantu oleh beberapa orang anak. Agar anak dapat berbagi pengalaman terlebih dahulu dengan anak lainnya. Dalam pelaksanaan guru dapat membentuk kelompok, guru harus mempertimbangkan dasar pembagian kelompok yang tidak membingungkan anak. Guru dapat mengeksplorasi permainan-permainan yang dapat meningkatkan kerjasama diantara anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Daryanto. 2012. *Panduan Operasional Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Prestasi Pustaka Publisher.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jhonson David dan Frank. 2000. *Joining Together Group Theory and Group Skillis*. USA: Publication Data.
- Melati, Risang. 2012. *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-anak*. Jogjakarta: Aksara.
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Muhadi. 2011. *Penelitian Tindakan kelas*. Yogyakarta: Shira Media.

Mursi. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Tri Aksara.

Nazir, Moh. 2005. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Partini. 2010. Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009.

Sunarto, Kamanto. 2000. Pengantar Sosiologi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional.